

Belajar Asyik dengan Memanfaatkan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Luar Biasa Wilayah Jakarta Timur

Rahmat Rian Hidayat¹, Yunita Sartika Sari²

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana^{1,2}

rahmat.rian@mercubuana.ac.id¹, yunita.sartika@mercubuna.ac.id²

ABSTRAK

Mengajar di sekolah inklusi memang menantang karena guru harus sabar dan membuat anak berkebutuhan khusus merasa nyaman karena memiliki hak yang sama dengan anak normal. Media pembelajaran juga merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena membantu mengkomunikasikan materi secara efektif, sehingga perlu dicari media pembelajaran yang menarik dan kreatif yang memungkinkan siswa memahami materi. Teknologi sebagai bagian dari media pembelajaran lahir untuk memudahkan dan kemudian memproduksi media pembelajaran berupa aplikasi game Quizizz yang keberadaannya semakin gencar digalakkan sebagai media pembelajaran di masa pandemi yang lalu. Berbagai kajian terkait penggunaan aplikasi Quizizz yang juga dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur. Media Pembelajaran dengan Quizizz merupakan aplikasi game edukasi yang selain digunakan sebagai sarana penyampaian materi, juga bersifat naratif dan fleksibel. Quizizz merupakan salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat diterapkan secara rutin dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komputer lainnya. Disitulah aplikasi pembelajaran QUIZIZZ hadir untuk membantu guru dan siswa agar proses belajar dapat terjadi dan pengalaman belajar dapat menyenangkan saat melakukannya. Selanjutnya untuk mendeskripsikan kepada guru tersebut, melalui kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan mengangkat tema Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Peningkatan Kualitas Sumber Daya Sekolah. Pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa yaitu yayasan ASIH BUDI II yang diikuti sekitar 25 orang yang terdiri dari guru dan pengawai. Para peserta mengaku mendapatkan banyak hal terkait pemanfaatan teknologi yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya pembuatan media pembelajaran dengan media Quizizz yang menyenangkan.

Kata kunci : *Aplikasi, Belajar, Inklusif, Quiziz, Teknologi*

ABSTRACT

Teaching in inclusive schools is challenging because teachers must be patient and make children with special needs feel comfortable because they have the same rights as normal children. Learning media is also an important part of the learning process because it helps communicate material effectively, so it is necessary to find interesting and creative learning media that allow students to understand the material. Technology as part of learning media was born to facilitate and then produce learning media in the form of the Quizizz game application whose existence was increasingly intensively promoted as a learning media during the past pandemic. Various studies related to the use of the Quizizz application which can also be used as a fun and entertaining learning assessment media. Learning Media with Quizizz is an educational game application that in addition to being used as a means of delivering material, it is also narrative and flexible. Quizizz is one of the efforts to overcome the problem of learning media in Indonesia that cannot be applied routinely with information technology and other computer-based learning. That's where the QUIZIZZ learning application is here to help teachers and students so that the learning process can occur and the learning experience can be fun while doing it. Furthermore, to describe to the teacher, through Community Service activities with the theme of Utilization of Information Technology in Improving

the Quality of School Resources. This community service has been carried out at the Extraordinary School, namely the ASIH BUDI II foundation which was attended by around 25 people consisting of teachers and supervisors. The participants claimed to get many things related to the use of technology that can be applied in learning activities, one of which is making learning media with fun Quizizz media.

Keyword : *Apps, Learning, Quizizz, Inclusive, Technology*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bidang kemajuan yang penting bagi suatu negara. Sektor pendidikan juga merupakan sektor utama bagi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, yang juga akan berdampak pada peningkatan taraf hidup negara dan pendapatan per kapita (Musyarrof, 2021). Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara di Indonesia, bahkan anak berkebutuhan khusus. Perbedaan tidak perlu diperdebatkan, namun perbedaan adalah hal yang perlu diutamakan. Setiap anak terlahir dengan keunikannya masing-masing. Pemerintah memegang peranan yang sangat penting dalam menyelenggarakan pendidikan yang merata dan mendalam. Pembangunan pendidikan mengarah pada kualitas pendidikan yang lebih baik di Indonesia (Mayangsari dkk., 2020).

Menggunakan teknologi di sekolah inklusif merupakan sebuah tantangan. Guru lebih banyak menggunakan strategi dan metode pembelajaran untuk memahami siswa. Mengajar di sekolah inklusi memang menantang karena guru harus sabar dan membuat anak berkebutuhan khusus merasa nyaman karena memiliki hak yang sama dengan anak normal. Strategi dan metode pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama bagi guru yang mengajar di sekolah, diantaranya. Media pembelajaran juga merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena membantu mengkomunikasikan materi secara efektif, sehingga perlu dicari media

pembelajaran yang menarik dan kreatif yang memungkinkan siswa memahami materi. Oleh karena itu, perlu dicari media pembelajaran yang menarik dan memungkinkan siswa memahami materi (Mayangsari dkk., 2020)

2. PERMASALAHAN

Banyak media pembelajaran yang bermunculan dan tersedia bagi para guru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan yang tentunya juga dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi pada saat proses pembelajaran yaitu untuk mengukur daya tangkap dan pemahaman siswa. Dapatkan materi yang diajarkan. Sebagai guru, kita harus terus berinovasi dalam pembelajaran kita dan mengatasi kebosanan yang diakibatkannya. Selain inovasi pembelajaran, guru juga harus terus meningkatkan keterampilan dan kemampuannya agar dapat melakukan inovasi pembelajaran dengan mengikuti berbagai pelatihan yang sesuai dengan bidangnya (Suhardy Amir, 2022). Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat secara konsisten menciptakan pembelajaran yang menarik, menarik dan aktif dengan tetap memenuhi tujuan pembelajaran. Mengingat adaptasi baru, tidak dapat dihindari bahwa itu harus diterima dengan cara ini.

Sebagai bagian dari media pembelajaran, lahirlah teknologi untuk memudahkan dan kemudian memproduksi media pembelajaran berupa aplikasi game Quizizz yang keberadaannya semakin digalakkan sebagai media pembelajaran tepatnya di tengah pandemi yang lalu. Berbagai macam kajian terkait dengan

pemanfaatan aplikasi Quizizz, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan Pendidikan (Amany, 2020).

Menurut peserta pelatihan milenial, pengembangan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan sebagai berikut: menyenangkan, real-time dan efektif (Suharsono & Budiarto, 2018). Media Pembelajaran dengan Quizizz merupakan aplikasi game edukasi yang selain digunakan sebagai sarana penyampaian materi, juga bersifat naratif dan fleksibel. Quizizz merupakan salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat diterapkan secara rutin dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komputer lainnya. Disitulah aplikasi pembelajaran QUIZIZZ hadir untuk membantu para guru dan siswa agar proses belajar dapat terjadi dan pengalaman belajar dapat menyenangkan sepanjang jalan.

3. METODOLOGI

Jenis pengabdian masyarakat ini adalah dalam bentuk pelatihan dengan tema pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas SDM sekolah, Metode yang digunakan observasi dan dokumentasi. Obserasi yaitu dengan melakukan kunjungan ke Yayasan sekolah luar biasa C Asih Budi II untuk memberikan izin sebagai lokasi observasi pelatihan sedangkan Dokumentasi mengarah kepada foto-foto

yang diambil dan hasil pelatihan kegiatan Bersama pegawai dan guru di sekolah SLB Asih Budi II.

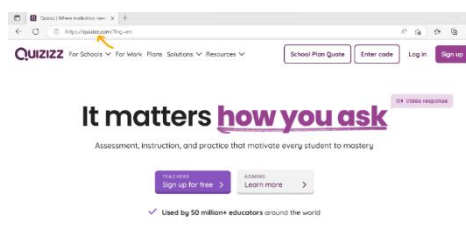
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini terdiri dari beberapa dosen sebagai narasumber dan sesuai dengan judul yang diajukan pada proposal maka saya menyampaikan presentasi tentang Belajar Asyik dengan aplikasi Quizizz. Pada pelaksanaan Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara offline yang diikuti oleh 25 orang peserta terdiri dari Guru dan Pegawai yayasan Asih Budi II.

Quizizz merupakan media belajar online yang dapat digunakan untuk membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan Quizizz, pengguna dapat membuat atau menggunakan template soal yang disediakan sebagai bahan penilaian. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siswa taman kanak-kanak dan mahasiswa di Perguruan Tinggi. Aplikasi ini membuat belajar lebih menyenangkan dengan menambahkan gambar ke setiap topik, atau menggunakan meme atau gambar lucu untuk setiap pertanyaan.

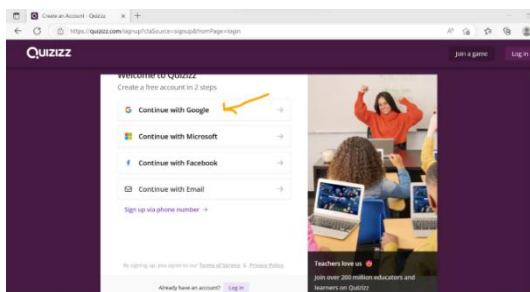
Berikut ini modul yang disusun untuk pelatihan pemanfaatan Quizizz.

1. Bukalah laman www.quizizz.com



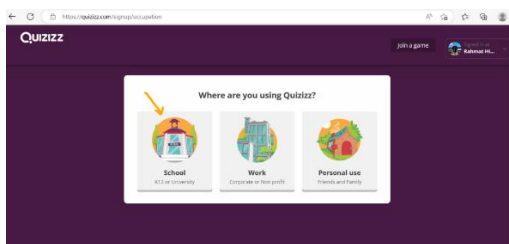
Gambar 1 : Halaman Login

2. Bila ingin masuk/login bisa klik Signup dengan login menggunakan email yang sudah ada.



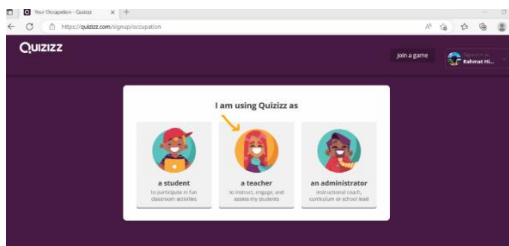
Gambar 2: Login dengan Email

3. Pilih “School” untuk tujuan penggunaan Quizziz tersebut.



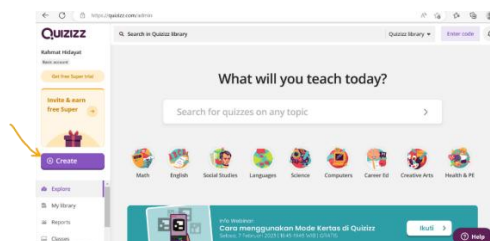
Gambar 3: Pilihan School

4. Pilih “Teacher” untuk tujuan penggunaan Quizziz tersebut.



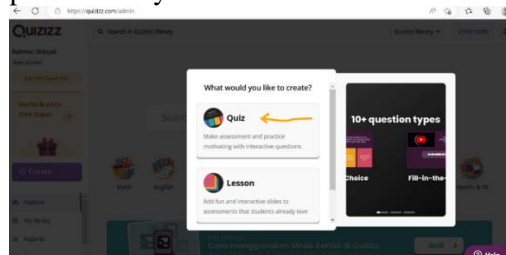
Gambar 4: Pilihan Teacher

5. Laman Quizziz sudah siap untuk digunakan, Pilih “Create” untuk membuat Soal Kuis.



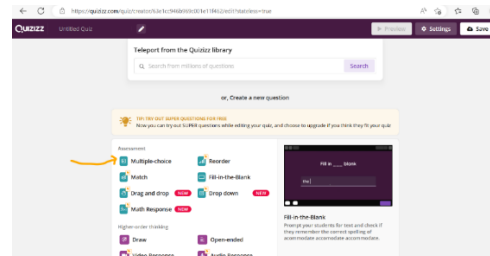
Gambar 5: Pilihan membuat Akun "Create"

Dan Pilih Quiz untuk memulai pembuatannya.



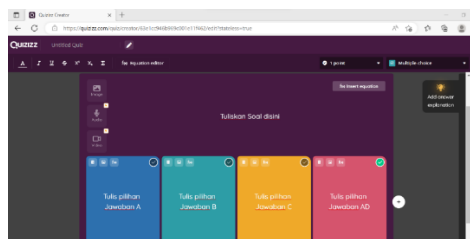
Gambar 6: Pilihan Quiz

Ada beberapa pilihan type penilaian yaitu *multiple Choice, match, Reorder*, namun kali ini kita mencoba untuk type *Multiple Choice*.



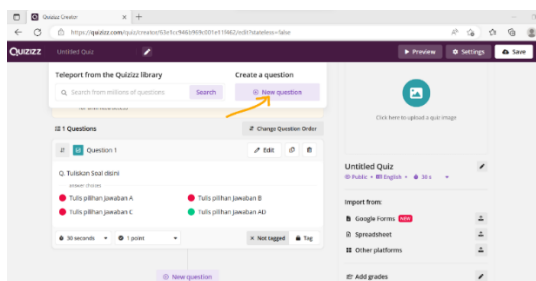
Gambar 7: Pilihan Type Penilaian

6. Untuk mengisi pertanyaan, jawaban, Anda dapat mengklik ikon “Incorrect” untuk pertanyaan yang salah, serta “Correct” untuk jawaban yang benar, Terlihat ada centang warna Hijau untuk pilihan jawabannya.



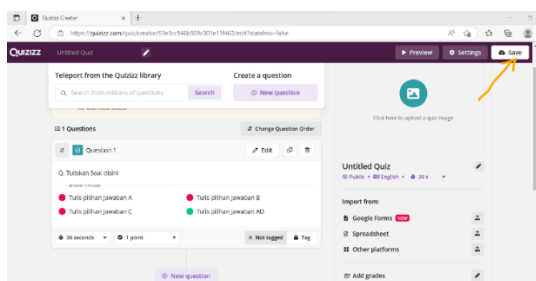
Gambar 8: Contoh Mengisi Pertanyaan Soal

7. Pilih "+ Pertanyaan Baru/New Question" dan ulangi langkah 8. Ulangi sampai jumlah soal yang ingin dibuat



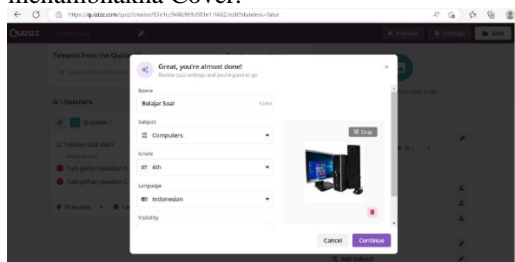
Gambar 9: Cara menambahkan soal

8. Tekan "Save/Simpan" yang terletak di pojok kanan atas



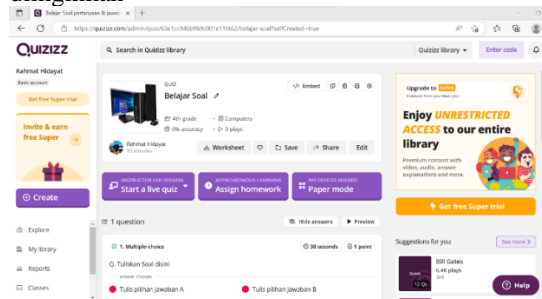
Gambar 10: Cara menyimpan soal

9. Isikan nama kuis dan pilih subjek misalnya matapelajaran Komputer, Pilih kelas misal kelas 4 SD, dan Bahasa dan bisa menambahkannya Cover.



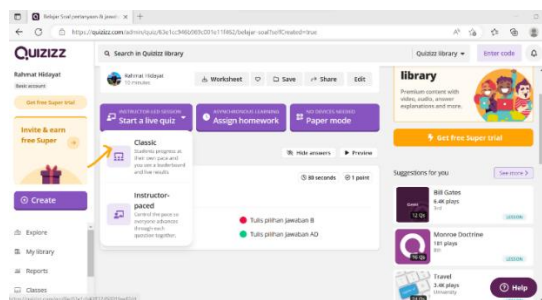
Gambar 21: Cara menuliskan subjek

Anda dapat memilih "Play Live" atau "Homework" dan pilihlah atribut yang diinginkan

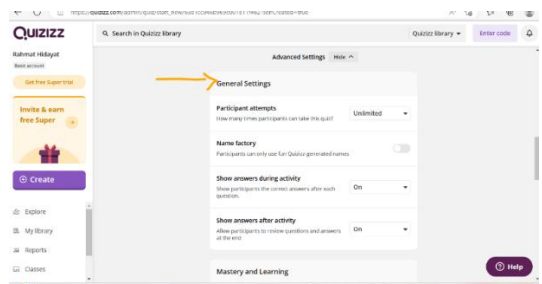


Gambar 3: Cara memulai Quiz

9. Pilih classic dan lakukan pengaturan, misalnya menentukan boleh berapa kali siswa mengerjakan soal. dll

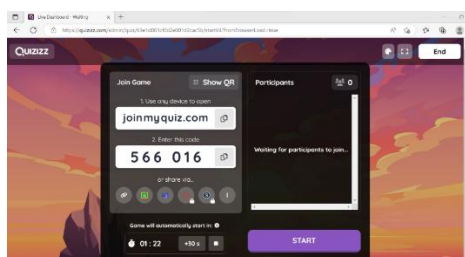


Gambar 4: Pilihan Pengaturan



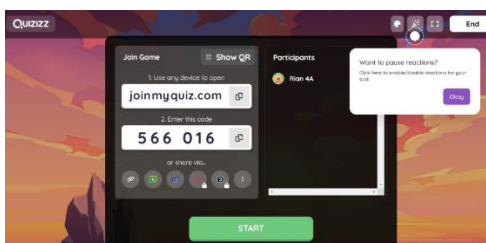
Gambar 5: Pilihan Pengaturan 2

Kita akan mendapatkan kode join dan bisa langsung share ke *classroom* atau grup *Whatsapp*.



Gambar 6: Generete Kode

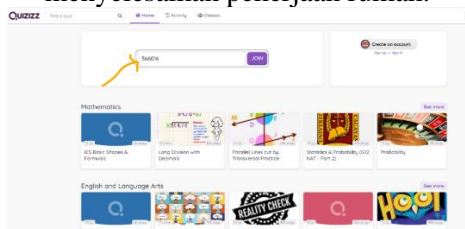
10. Kita bisa klik *Start* jika sudah siap dan siswa sudah bergabung untuk dimulai kuisnya.



Gambar 7: Memulai Kuis

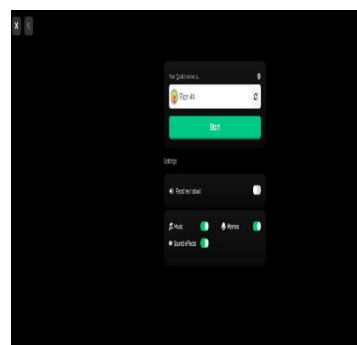
Berikut ini cara membagikan soal kepada siswa:

1. Untuk siswa, dapat langsung mengunjungi www.quizizz.com/join dan mengetik kode yang telah ditentukan untuk berpartisipasi dalam kuis langsung ataupun menyelesaikan pekerjaan rumah.

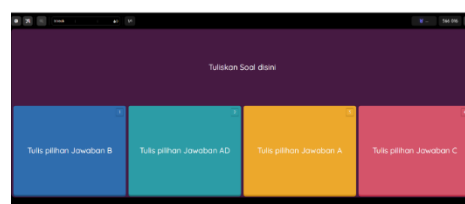


Gambar 8: Cara memasukan Kode

2. Sebelumnya, para siswa juga akan diminta untuk memasukkan nama untuk diidentifikasi. Siswa akan mulai mengerjakan soal yang melalui Laptop atau Mobile.

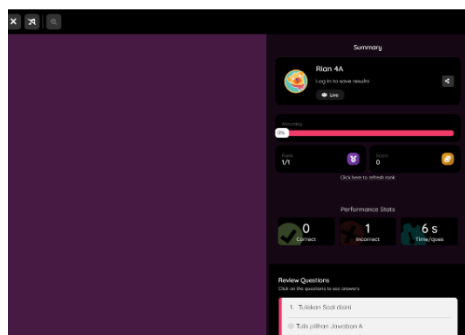


Gambar 189: Cara memasukan nama



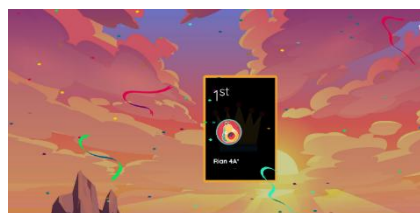
Gambar 1910: contoh tampilan soal

3. Setelah siswa menyelesaikan pekerjaannya, segarkan halaman Anda dan hasil kuis akan muncul.



Gambar 20 Contoh tampilan hasil siswa

4. Tampilan dileadbord siswa dan Guru



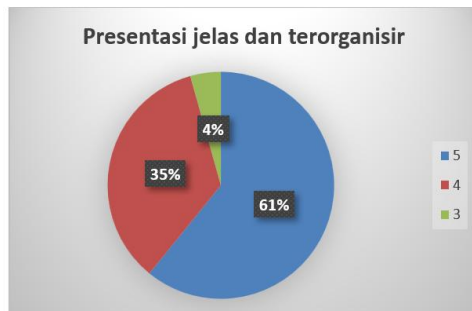
Gambar 111: Tampilan Siswa Terbaik

Berikut ini salah satu peserta terbaik yang telah mencoba untuk membuat soal-soal dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan mendapat apresiasi.

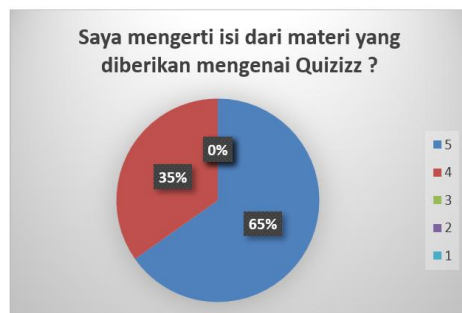


Gambar 22: Peserta terbaik

Adapun hasil Feedback dari Peserta atas kemampuan penyerapan materi yang dipaparkan terlihat sangat baik.



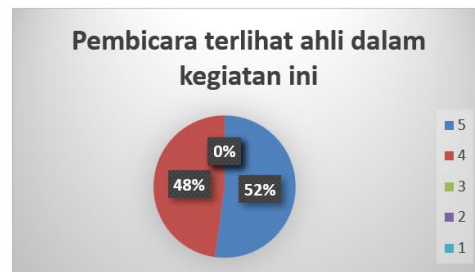
Gambar 23: Hasil Evaluasi (Presentasi Jelas dan Terorganisir)



Gambar 24 Hasil Evaluasi (Pemahaman Materi Quizizz)



Gambar 25: Hasil Evaluasi (Kebaharuan Ilmu)



Gambar 26: Hasil Evaluasi (Kapabilitas Pembicara)

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan dan hasil evaluasi selama kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat kami simpulkan bahwa program pengabdian masyarakat telah mampu memberikan manfaat bagi Guru dan pengurus di yayasan Asih Budi II terutama dalam mendapatkan ilmu atas pemanfaatan teknologi yang bisa diterapkan untuk kegiatan belajar mengajar. Peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik. Jadi dapat dinyatakan “BERHASIL” selama proses kegiatan PKM online dengan Judul: *Belajar Asyik dengan Memanfaatkan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Luar Biasa Wilayah Jakarta Timur*

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada segenap civitas akademika yayasan Budi Asih II yang sudah menjadi mitra dalam kegiatan PKM Internal dan terimakasih kepada PPM Universitas Mercu Buana karena sudah

mendukung kegiatan ini sehingga bisa terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. *Buletin Amany, A. (2020). Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 2(2), 1–11.*

Mayangsari, I., Salsabila, U. H., Zulaikha, I. R., & Tari;Dewi, F. A. (2020). Pendidikan Teknologi di Sekolah Inklusi pemerintah telah menyediakan fasilitas pendidikan yang khusus untuk anak-anak tanpa diskriminasi dimana disekolah ini anak-anak dapat belajar. *Pendidikan, At-Tarbawi Jurnal Kebudayaan, Sosial, 7, 278–285.* <https://doi.org/10.32505/tarbawi.v8i2.2195>

Musyarrof, S. (2021). *BELAJAR ASIK BERSAMA QUIZIZZ: DI TENGAH PANDEMI COVID-19.* <https://hightechteacher.id/author/syahrhun/>

Suhardy Amir. (2022). *Implementasi Presentasi Interaktif Quizizz dalam Model Pembelajaran Game Based Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris “Implementasi Presentasi Interaktif Quizizz dalam Model Pembelajaran Game Based Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.”* Kompasiana. https://www.kompasiana.com/suhardisuhardi9343/633fd12f34b8980b292e32e3/implementasi-presentasi-interaktif-quizizz-dalam-model-pembelajaran-game-based-learning-pada-mata-pelajaran-bahasa-inggris#google_vignette

Suharsono, A., & Budiarto, M. T. (2018). *Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial.*

Murniaseh Endah.(2021). Cara Menggunakan Quizizz: Platform Kuis Interaktif Belajar Online.